



XVII SICTI
Seminário de Iniciação Científica,
Tecnológica e Inovação
X SIMIT
Simpósio de Inovação Tecnológica

**CIÊNCIA e
COOPERAÇÃO
na AMAZÔNIA**
**16 a 19 de
Setembro**
IFPA Campus Bragança

MACUNAÍMA EM 2D: UMA ANÁLISE DOS EFEITOS DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE LETRAMENTO NO ENSINO MÉDIO

LUCAS EDUARDO MARINHO NUNES¹, FILIPE DANIEL DA SILVA², HELENA VINHOTE DIAS³, ROMEU DOS SANTOS⁴, CLEIDISON SANTOS⁵

⁵ Docente do Curso de Licenciatura em Letras, campus Santarém E-mail autor correspondente: aspark1one@gmail.com

Área de conhecimento/Subárea: área 08, Linguística, Letras e Artes.

ODS vinculado(s): ODS04 - Educação de qualidade - Assegurar a educação inclusiva, e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.

RESUMO: A pesquisa tem como objetivo analisar o uso da gamificação como estratégia pedagógica para aproximar estudantes do Ensino Médio da obra *Macunaíma*, de Mário de Andrade. Por meio da criação de um jogo digital em plataforma 2D, com estética pixel art, os alunos exploraram elementos simbólicos e culturais da narrativa modernista. A proposta promoveu maior engajamento com a leitura e favoreceu o desenvolvimento do letramento literário e digital. Os resultados indicam que a integração entre literatura clássica e linguagem digital pode tornar o aprendizado mais significativo, inclusivo e conectado às vivências culturais dos jovens.

PALAVRAS-CHAVE: Macunaíma, literatura, Gamificação

INTRODUÇÃO

A obra *Macunaíma*, de Mário de Andrade, publicada em 1928, é considerada um dos marcos do modernismo brasileiro, caracterizando-se por uma narrativa híbrida que entrelaça mitos indígenas, regionalismos e críticas sociais, compondo um retrato multifacetado da identidade nacional. Apesar de sua importância histórica e literária, sua leitura representa um desafio para muitos estudantes do Ensino Médio, sobretudo em razão de sua linguagem arcaica, estrutura fragmentada e enredo não linear, fatores que, conforme Candido (2000), dificultam a recepção da obra no ambiente escolar e contribuem para o desinteresse dos jovens.

Em contrapartida, os jogos digitais têm se consolidado como uma linguagem cultural dominante entre adolescentes, sendo cada vez mais incorporados às práticas pedagógicas. De acordo com Gee (2013), os games oferecem ambientes de aprendizagem ativos e multimodais, nos quais o jogador se engaja cognitivamente com os conteúdos. Nesse contexto, a escola pode ampliar suas estratégias de ensino, promovendo o letramento não apenas verbal, mas também visual e digital, como destacam Rojo (2012) e Rojo & Moura (2019), ao defenderem o uso de múltiplas linguagens para tornar o espaço escolar mais inclusivo e conectado às vivências dos alunos.

Diante desse cenário, o presente projeto tem como objetivo investigar os efeitos da gamificação da obra *Macunaíma*, de Mário de Andrade, por meio da criação de um jogo digital em plataforma 2D, como estratégia de promoção do letramento literário e digital no Ensino Médio. Para isso, utilizou-se o software gratuito GameMaker como ferramenta de desenvolvimento, propondo uma transposição narrativa que dialoga com as diretrizes contemporâneas de inovação educacional, ao integrar cultura digital e literatura clássica.

Os resultados revelaram que a utilização do jogo digital favoreça o interesse dos estudantes pela obra, promovendo maior compreensão dos aspectos simbólicos e culturais de *Macunaíma* por meio de uma linguagem com a qual estão familiarizados. A experiência também mostrou potencial para ampliar a autonomia dos alunos na leitura, além de estimular competências ligadas à criatividade, à interpretação textual e à fluência digital.



XVII SICTI
Seminário de Iniciação Científica,
Tecnológica e Inovação
X SIMIT
Simpósio de Inovação Tecnológica

**CIÊNCIA e
COOPERAÇÃO
na AMAZÔNIA**
**16 a 19 de
Setembro**
IFPA Campus Bragança

METODOLOGIA

A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, foi desenvolvida e estruturada em três etapas: análise da obra literária, desenvolvimento do jogo digital e aplicação em sala de aula.

Na primeira etapa, realizou-se uma leitura crítica da obra *Macunaíma*, de Mário de Andrade, com a seleção de episódios, personagens e temas significativos para a construção da narrativa no ambiente digital.

Na segunda etapa, foi desenvolvido um jogo em plataforma 2D utilizando o *software* gratuito *GameMaker*. A adaptação seguiu os princípios da gamificação educacional, incorporando elementos interativos, desafios e cenários inspirados na obra original, com o objetivo de articular literatura e cultura digital.

Na terceira etapa, o jogo foi aplicado em turmas do Ensino Médio Integrado do IFPA- Campus Santarém. A atividade integrou uma sequência didática que envolveu a contextualização da obra, exploração do jogo e atividades de interpretação textual. Os dados foram obtidos por meio de questionários e rodas de conversa com os estudantes e analisados com base na técnica de análise de conteúdo proposta por Bardin (2011), a fim de verificar o impacto da proposta no engajamento dos alunos, na compreensão da obra e no desenvolvimento de habilidades relacionadas ao letramento literário e digital.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira fase do jogo digital inspirado na obra *Macunaíma*, de Mário de Andrade, coloca o jogador (com o avatar de Macunaíma) na missão de encontrar o muiraquitã. Antes de avançar para a próxima fase, que envolve a transição para outros estados e locais, o jogador precisa resolver enigmas apresentados por personagens mitológicos e figuras ancestrais. As imagens abaixo representam uma das fases desenvolvidas no jogo (cenários e personagens da cultura popular brasileira), que utiliza uma plataforma 2D e estética pixel art. A cena mostra o personagem curupira interagindo com uma árvore de coloração dourada, simbolizando os elementos mágicos e mitológicos que permeiam a narrativa original. Este tipo de construção visual busca transpor simbolicamente passagens importantes do livro para o ambiente digital, facilitando a compreensão dos estudantes sobre o universo cultural e fantástico presente na obra modernista.

Figura 1 – primeira fase do jogo (interação do curupira)



Fonte: proória\2025 extraída do jogo

Figura 2 – Personagens folclórica Iara.



Fonte: proória\2025 extraída do jogo

Em soma, notou-se que tanto no processo de produção do jogo (fase de leitura obra, construção do game designer, confecção dos personagens por pixel e programação) e na aplicação com turmas do Ensino



XVII SICTI
Seminário de Iniciação Científica,
Tecnológica e Inovação
X SIMIT
Simpósio de Inovação Tecnológica

**CIÊNCIA e
COOPERAÇÃO
na AMAZÔNIA**
**16 a 19 de
Setembro**
IFPA Campus Bragança

Médio, houve um maior engajamento dos alunos com a leitura e interpretação da história, aproximando-os de personagens do folclore brasileiro que, outrora alguns desconheciam. A ambientação lúdica e visual proporcionou conexões simbólicas entre o texto literário e o espaço virtual, permitindo que os jogadores explorassem elementos narrativos por meio da resolução de desafios, diálogos com personagens e descobertas no cenário — como o encontro com a árvore, que remete a momentos de revelação ou transformação vivenciados por Macunaíma.

A gamificação se mostrou eficaz como estratégia de letramento literário e digital, promovendo uma abordagem mais interativa e acessível ao conteúdo clássico. Estudantes que antes demonstravam resistência à leitura convencional passaram a participar ativamente das discussões sobre os mitos, regionalismos e críticas sociais presentes na obra. O jogo, portanto, funcionou como uma ponte entre o universo simbólico do texto e as práticas culturais juvenis atuais, favorecendo não apenas a leitura, mas também o desenvolvimento da criatividade, da interpretação e da fluência tecnológica.

Além disso, o uso de um ambiente gráfico atrativo e interativo contribuiu para um letramento multimodal, no qual o estudante precisa compreender e interpretar narrativas não apenas escritas, mas também visuais e interativas. Como destacam Rojo (2012) e Rojo & Moura (2019), a integração de múltiplas linguagens no processo educativo torna a aprendizagem mais significativa e inclusiva, especialmente quando alinhada às vivências digitais dos alunos.

Em resumo, os resultados indicam que a transposição da obra *Macunaíma* para o formato de jogo digital 2D não só aproximou os estudantes do texto literário, mas também possibilitou o desenvolvimento de competências leitoras e digitais fundamentais para a formação crítica no contexto contemporâneo.

CONCLUSÕES

Dessa forma, a transposição da obra *Macunaíma* para um jogo digital em plataforma 2D revelou-se uma ferramenta pedagógica potente, ao articular os elementos simbólicos e culturais do modernismo brasileiro com a linguagem visual e interativa familiar aos estudantes do Ensino Médio. Ao explorar o enredo por meio de desafios, diálogos com personagens míticos e ambientações que remetem a passagens significativas do livro, o jogo favoreceu não apenas o interesse pela leitura, mas também o desenvolvimento de habilidades como a interpretação crítica, a criatividade e a fluência digital. Além disso, a proposta permitiu que os alunos se conectassem de forma mais significativa com o conteúdo literário, reconhecendo a riqueza das tradições orais, dos regionalismos e das críticas sociais presentes na narrativa. Assim, o uso da gamificação na prática pedagógica ampliou o acesso ao patrimônio cultural brasileiro e contribuiu para a formação de leitores mais reflexivos e participativos no contexto educacional contemporâneo.

Referências

- ANDRADE, Mário de. *Macunaíma*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2016.
- CANDIDO, Antonio. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- GEE, James Paul. *O que os jogos têm a ensinar sobre aprendizagem e letramento*. Porto Alegre: Artmed, 2013.
- ROJO, Roxane. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
- SANTOS, L. A.; BEZERRA, A. C. "Gamificação na educação: contribuições para o ensino-aprendizagem." *Revista Educação e Linguagens*, v. 9, n. 17, 2020.



XVII SICTI

Seminário de Iniciação Científica,
Tecnológica e Inovação

X SIMIT

Simpósio de Inovação Tecnológica

**CIÊNCIA e
COOPERAÇÃO
na AMAZÔNIA**

**16 a 19 de
Setembro**

IFPA Campus Bragança